DIBUJANDO HENTAI

1

APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO

+ de 18 años

~~$20.00~~

prohibida su venta a menores

$10.00

VANGUARDIA

SÓLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS

CLASE DE Color
TONOS DE PIEL 1

DIBUJA ERÓTICO

El Arte del 3-D
COMIENZA CON ALGO SENCILLO

DIBUJA CHICAS
TEN A LAS MUJERES MAS SEXY EN TUS CUADERNOS

TOMO 1

OBSERVACIÓN

ROLDÁN

PARA MAYORES DE 18 AÑOS



Directorio
Revista

Editor Responsable
Juan A. Flores Valdovinos

Director
Carlos Carbajal Cuevas
Asistente
Edén Zayuri Ortiz

Diseño de Interiores
Edén Zayuri Ortiz
Tozani
Paolo Fiorentini

Cómic
Fabián Roldán

Clases de Dibujo
Irene Euan
José Luis Belmont
Tozani

Colaboradores
Iván Gutiérrez
Decia Montserrat
Nastenka
Jesús Chavarría
Laura Michel

Portada
Tozani (lineart)
Fabián Roldán (color)

Corrección de Estilo
Guillermo Ríos Bonilla



Directorio
Editorial

Juan A. Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Dirección Administrativa

Miguel Angel Ruiz
Dirección de Operaciones
Adriana Villalobos
Asistente

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación



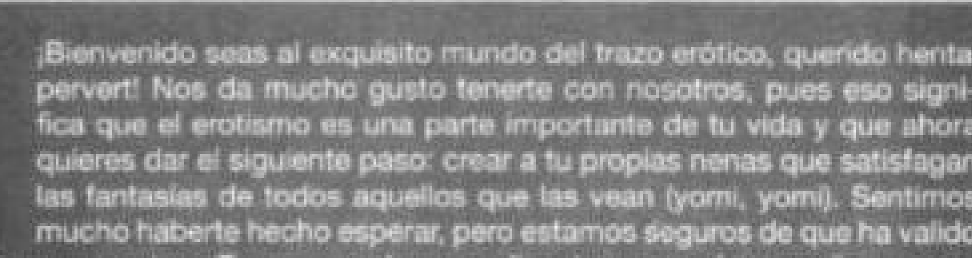
Servicios

VENTAS DE PUBLICIDAD
Luis García de León
1323-0-100 ext. 103
luisg@vanguardiaeditores.com

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 111 Y 112

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10



¡Bienvenido seas al exquisito mundo del trazo erótico, querido hentai pervert! Nos da mucho gusto tenerte con nosotros, pues eso significa que el erotismo es una parte importante de tu vida y que ahora quieres dar el siguiente paso: crear a tu propias nenas que satisfagan las fantasías de todos aquellos que las vean (yomi, yomi). Sentimos mucho haberte hecho esperar, pero estamos seguros de que ha valido la pena, esperamos que estés de acuerdo con nosotros. Te recomendamos aplicar lo que aquí te enseñamos a tu estilo, y no copiar solamente los dibujos que presentamos, pues el contenido escrito que te presentamos es tan importante como el gráfico, y lo que vale la pena es que lo lleves a cabo con tus propias manos. Recuerda que un dibujante demuestra su estado de ánimo a través de su trazo, así que diviértete con los placeres de tu cuerpo y tu imaginación y prepárate para ser un Master Hentai.

Dibujando Hentai
dbhentai@vanguardiaeditores.com

ÍNDICE

Observación P. 02
Cómic P. 22
Chicas en consolas P. 20
Anatomía P. 26
3-D P. 16
Portafolios P. 12
¡Qué Mujer! P. 15
Miradas... ¡qué motor? P. 21
Suigun Murakami P. 13
Artículo P. 30
Clases de Color P. 14

DIBUJANDO HENTAI No. 1 Publicación Quincenal Febrero 2008. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera, México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO SEP/INDA No. 04-2001-082014102000-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TITULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705. No. IMPI 890649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 Impresa en: CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510

Observación

Por Tozani

Las Bases del Dibujo

NIHIL IST IN INTELLECTU QUOD PRIUS NON FUERIT IN SENSU
(NO HAY NADA EN EL INTELECTO QUE PRIMERO NO HAYA ESTADO EN LOS SENTIDOS).

Siempre que iniciamos un nuevo curso de dibujo, lo primero que un maestro enseña a su alumno es la anatomía en general, los cánones de proporción, el movimiento, etcétera. Pero en esta ocasión, tomaremos un rumbo algo diferente, pues aun cuando se sobreentiende que conocer la anatomía es básico para el dibujo hentai, hay que comprender otros conceptos que son increíblemente necesarios para el dibujante que comienza en este difícil pero satisfactorio género del dibujo.

VER Y OBSERVAR NO ES LO MISMO

Nuestros ojos tienen la bendita función de hacernos percibir el mundo en el que vivimos de acuerdo a la cantidad de luz existente, los volúmenes y las texturas de las cosas. Esto lo pueden hacer de dos diferentes maneras.

La primera es restringida, con la única finalidad de percibir datos que nuestro cerebro traduce para ubicarnos en la realidad: percibir si una chica es rubia o morena, si es alta, delgada, de buenas proporciones, si está en un transporte público o una plaza comercial. A esto se le conoce como VER.

La segunda tiene un sentido más amplio y puede traducirse como el modo en que una persona, de manera individual o en conjunto con algún grupo social, entiende las cosas diferenciando lo que define a un objeto por su forma de lo que es más allá de ella. A esto se le conoce como OBSERVAR.



Aquí vemos la diferencia entre VER y OBSERVAR. A la derecha, **vemos** masas y formas poco definidas, a la izquierda se demuestran los resultados de dibujar **observando**.

Entendamos esto un poco mejor: cuando VEMOS a una chica, recibimos los datos que nos ayudan a percibirla como una forma: cuerpo femenino con pechos y caderas afinadas por una cintura breve, el estilo del cabello, los ojos, la boca pequeña o grande, etcétera. Es información que nuestro cerebro traduce en una mujer y que nos ayuda a identificar si es atractiva o no, joven o vieja, alta, baja; es sólo información básica.

Cuando vemos, simplemente captamos la superficie, la forma de los objetos; cuando observamos, captamos el porqué de la forma, de acuerdo a los criterios personales.



Al observar más detenidamente y con paciencia, podemos entender detalles que una simple mirada no nos permite ver: la actitud de la chica, los accesorios que lleva, el tipo de cabello, el tipo de mirada, si sonríe o no, si nos mira detenidamente o nuestra sola presencia le molesta.



Cuando OBSERVAMOS a una chica, se percibe más de lo que simplemente vemos. Podemos entender sus movimientos y una actitud a través de éstos: si es tímida o desinhibida, si está feliz o deprimida, etcétera. Por la ropa que use y los accesorios, podemos identificar si es una chica de familia adinerada o modesta o si pertenece a un grupo cultural determinado por algún género musical (ska, rock, banda) o corriente cultural (dark, hippie); también se puede notar si es una persona que trabaja su físico o si es desaliñada.

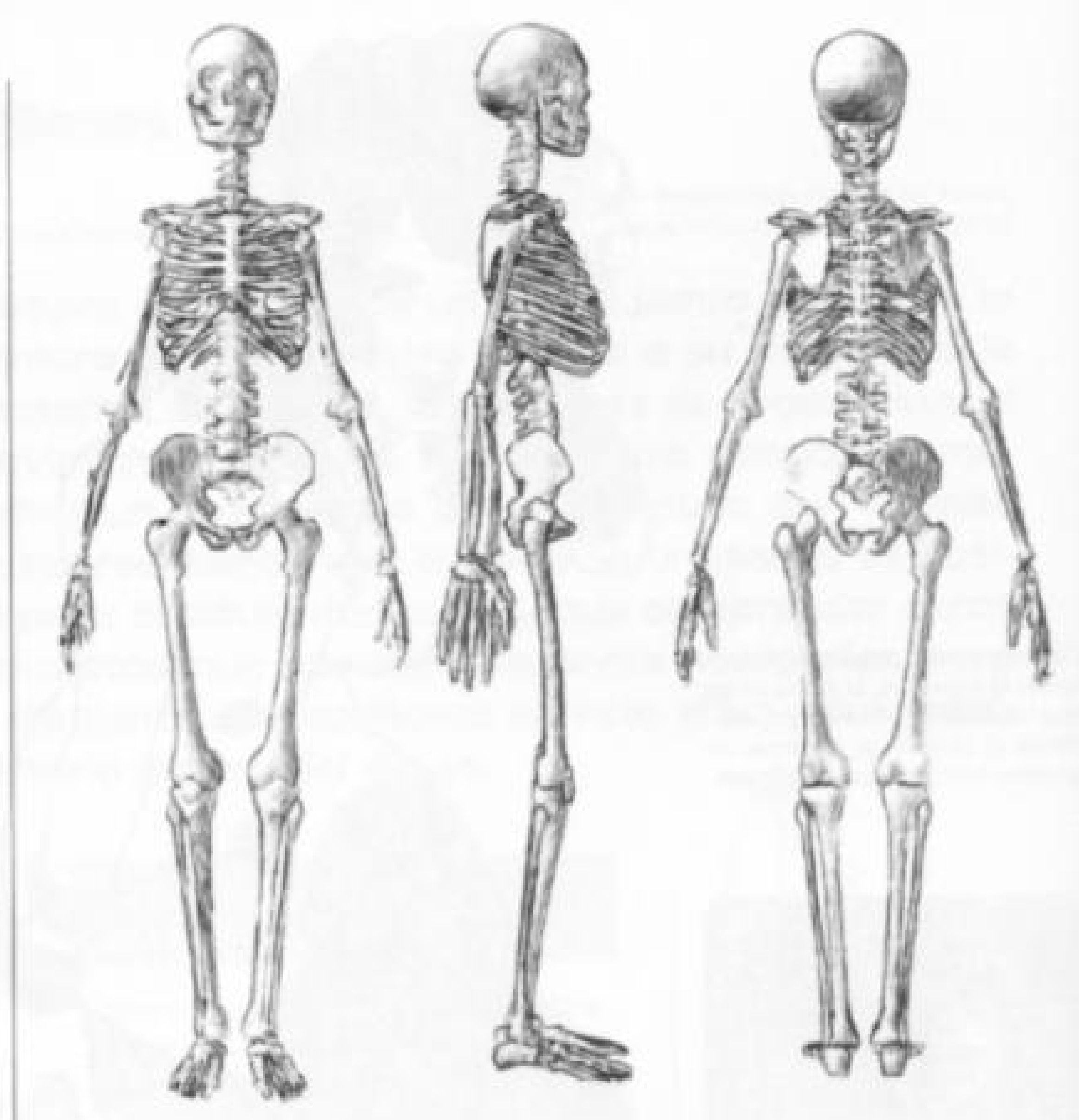


Cuando nos llega la primera impresión de una figura, nuestro cerebro centra la atención en puntos que nos hagan ubicarla como una chica: ojos, labios, senos y caderas. Con esto la percibimos e inmediatamente medimos y calculamos proporciones para ver si está de buen ver o si de plano no merece la atención.

LA RELACIÓN ENTRE EL ESTUDIO Y LA OBSERVACIÓN

Una vez entendido el concepto, hay que trabajar en relacionar los estudios habituales con la observación. Así entenderemos que el estudio de cierta disciplina es importante, pero que nos resulta inútil por no tener una adecuada manera de relacionarlo con la realidad que nos rodea.

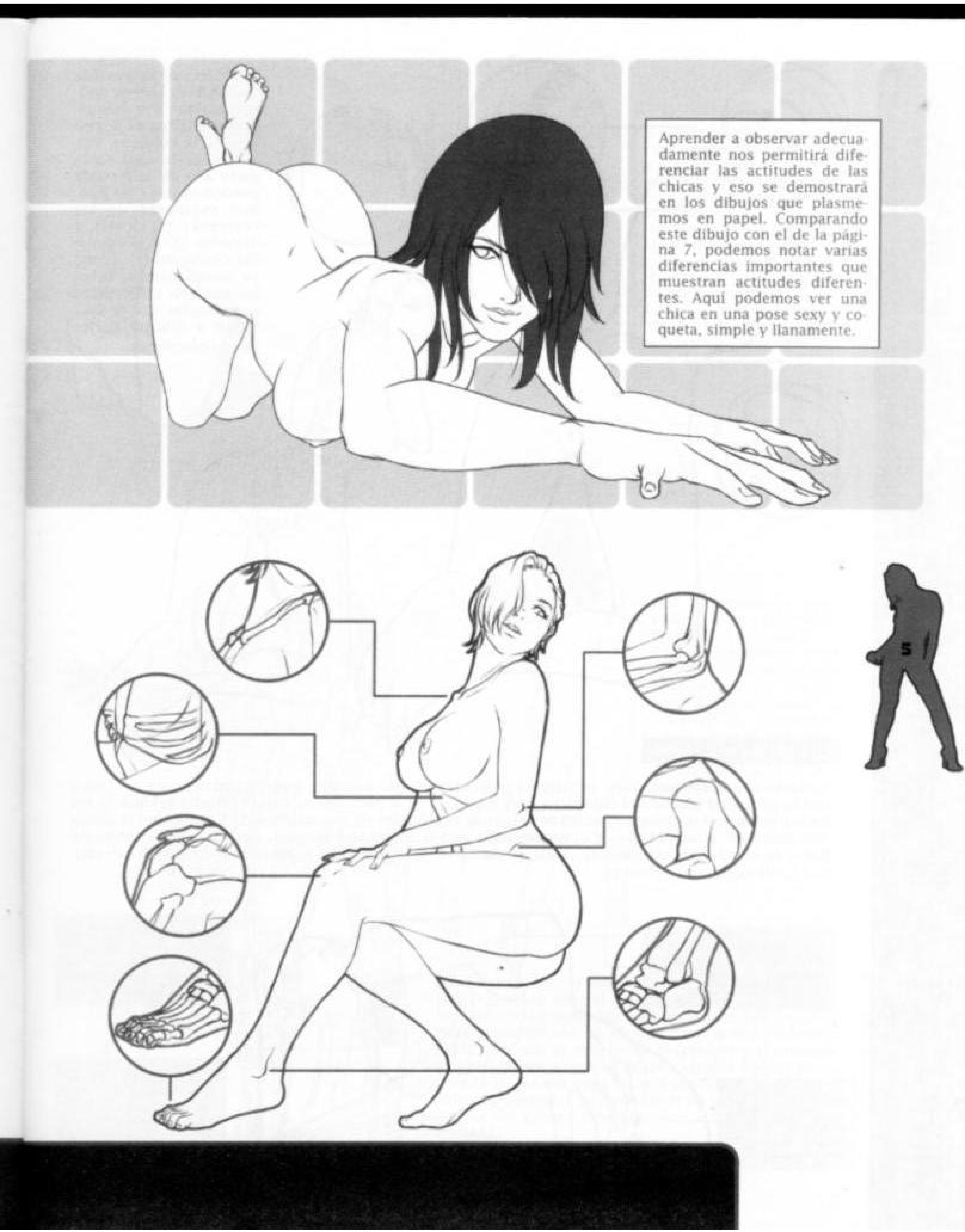
En la anatomía, por ejemplo, tenemos el estudio de los huesos, los músculos y, más a fondo, los órganos genitales, todo aunado a las proporciones y el movimiento. Normalmente en el estudio de los huesos veríamos algo como esto:



El esqueleto humano visto de frente, de espaldas y de perfil, con todos sus huesos y articulaciones como deben de ser. El esqueleto femenino se diferencia del masculino en que la pelvis es más ancha para permitir el parto el bebé, pero esto no facilita mucho las cosas a los que apenas comenzamos a dibujar. Veamos unos ejemplos donde podamos aplicar un poco mejor la anatomía del esqueleto a los dibujos que nos interesan.

HUESOS VISIBLES EN EL CUERPO

¿Para qué nos sirve estudiar el esqueleto, si lo que dibujaremos será sólo chicas en poses sexys o teniendo sexo? Conocer adecuadamente el esqueleto nos da puntos de referencia importantes que se notarán mucho al momento de dibujar, y que dotarán de calidad las ilustraciones que realicemos. A la derecha podemos ver un dibujo de una chica, con algunos de los huesos marcados para una adecuada visualización. En la página siguiente, puedes ver con más detalle cuáles son los huesos que son visibles por su forma o por la disposición de los mismos: las clavículas (1), las costillas(2), la articulación del húmero, la rótula y la tibia (3), las falanges en pies y manos (4), la articulación del húmero, el cúbito y el radio (5), la espina ilíaca de la pelvis (6) y la articulación de la tibia y el peroné (7).



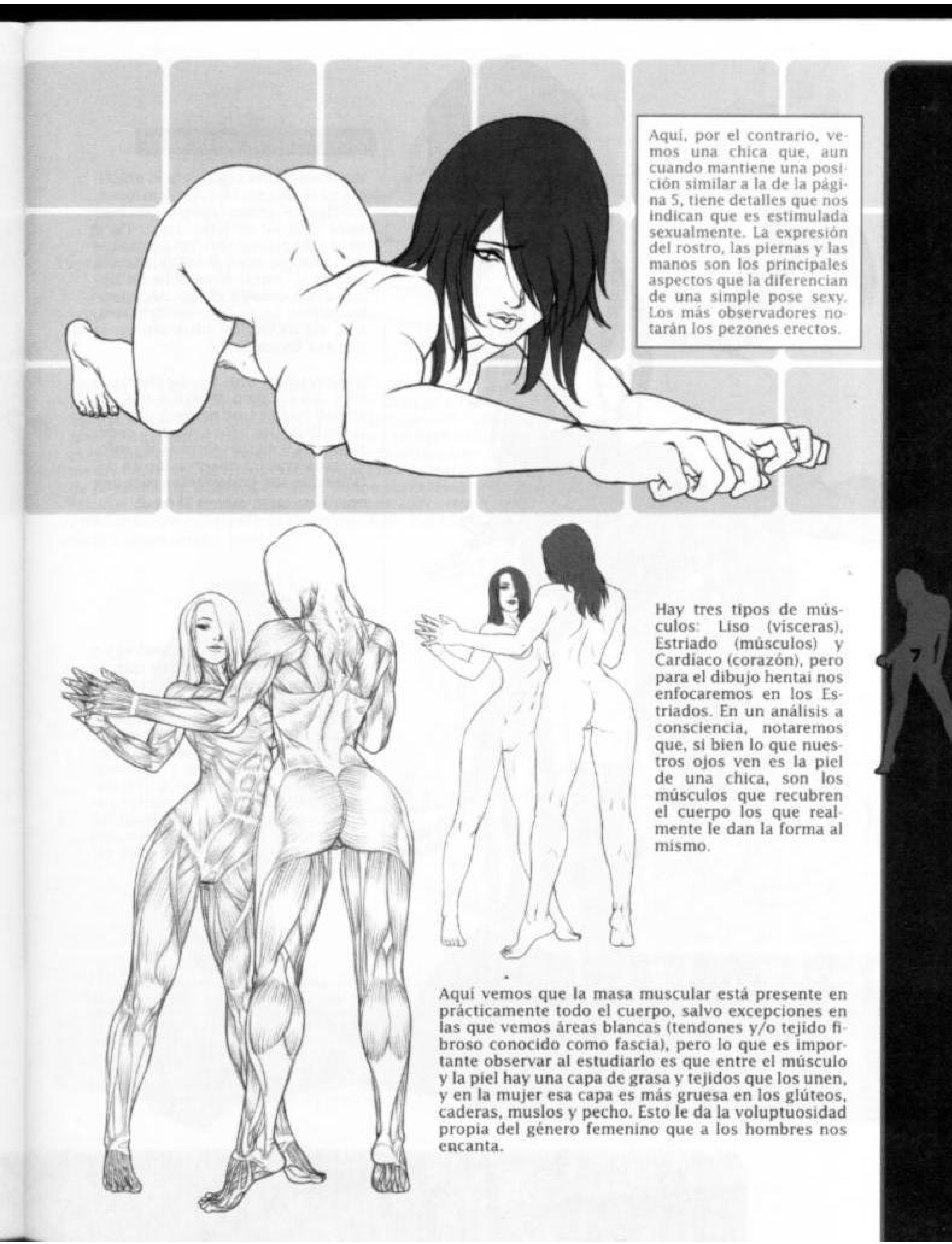
Aprender a observar adecuadamente nos permitirá diferenciar las actitudes de las chicas y eso se demostrará en los dibujos que plasmemos en papel. Comparando este dibujo con el de la página 7, podemos notar varias diferencias importantes que muestran actitudes diferentes. Aquí podemos ver una chica en una pose sexy y coqueta, simple y llanamente.

También por la espalda son visibles ciertos huesos, aunque son menos: la cresta iliaca de la pelvis (1), la columna vertebral, de la cual en la parte alta de la espalda pueden notarse las apófisis espinosas de las vértebras cervicales y dorsales (2) y la espina del omóplato (3). Como ya mencionamos, estos huesos son referencias importantes que te ayudarán a dibujar mejor las proporciones.

EL SISTEMA MUSCULAR

Entendiendo el sistema óseo, el sistema muscular es más sencillo, pues prácticamente se nota a través de la piel (cuando el cuerpo es muy atlético), pero para iniciar con el estudio gráfico de los músculos, primero debemos entender algunas cualidades de los mismos. Los músculos realizan movimientos "antagonistas" u opuestos para mover diferentes huesos, por ejemplo: cuando un flexor se contrae, el extensor se relaja, lo cual hace que, como su nombre lo indica, una extremidad se flexione o se extienda.





Aquí, por el contrario, vemos una chica que, aun cuando mantiene una posición similar a la de la página 5, tiene detalles que nos indican que es estimulada sexualmente. La expresión del rostro, las piernas y las manos son los principales aspectos que la diferencian de una simple pose sexy. Los más observadores notarán los pezones erectos.

Hay tres tipos de músculos: Liso (vísceras), Estriado (músculos) y Cardiaco (corazón), pero para el dibujo hentai nos enfocaremos en los Estriados. En un análisis a consciencia, notaremos que, si bien lo que nuestros ojos ven es la piel de una chica, son los músculos que recubren el cuerpo los que realmente le dan la forma al mismo.

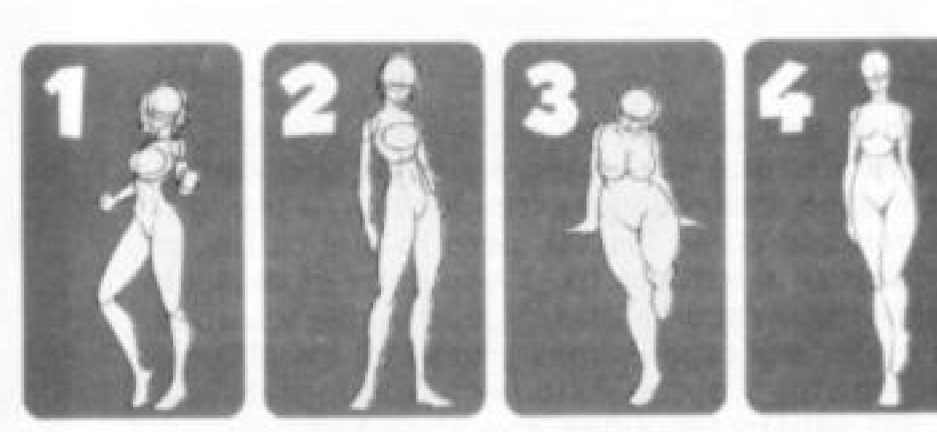
Aquí vemos que la masa muscular está presente en prácticamente todo el cuerpo, salvo excepciones en las que vemos áreas blancas (tendones y/o tejido fibroso conocido como fascia), pero lo que es importante observar al estudiarlo es que entre el músculo y la piel hay una capa de grasa y tejidos que los unen, y en la mujer esa capa es más gruesa en los glúteos, caderas, muslos y pecho. Esto le da la voluptuosidad propia del género femenino que a los hombres nos encanta.

DIBUJANDO POR INTUICIÓN

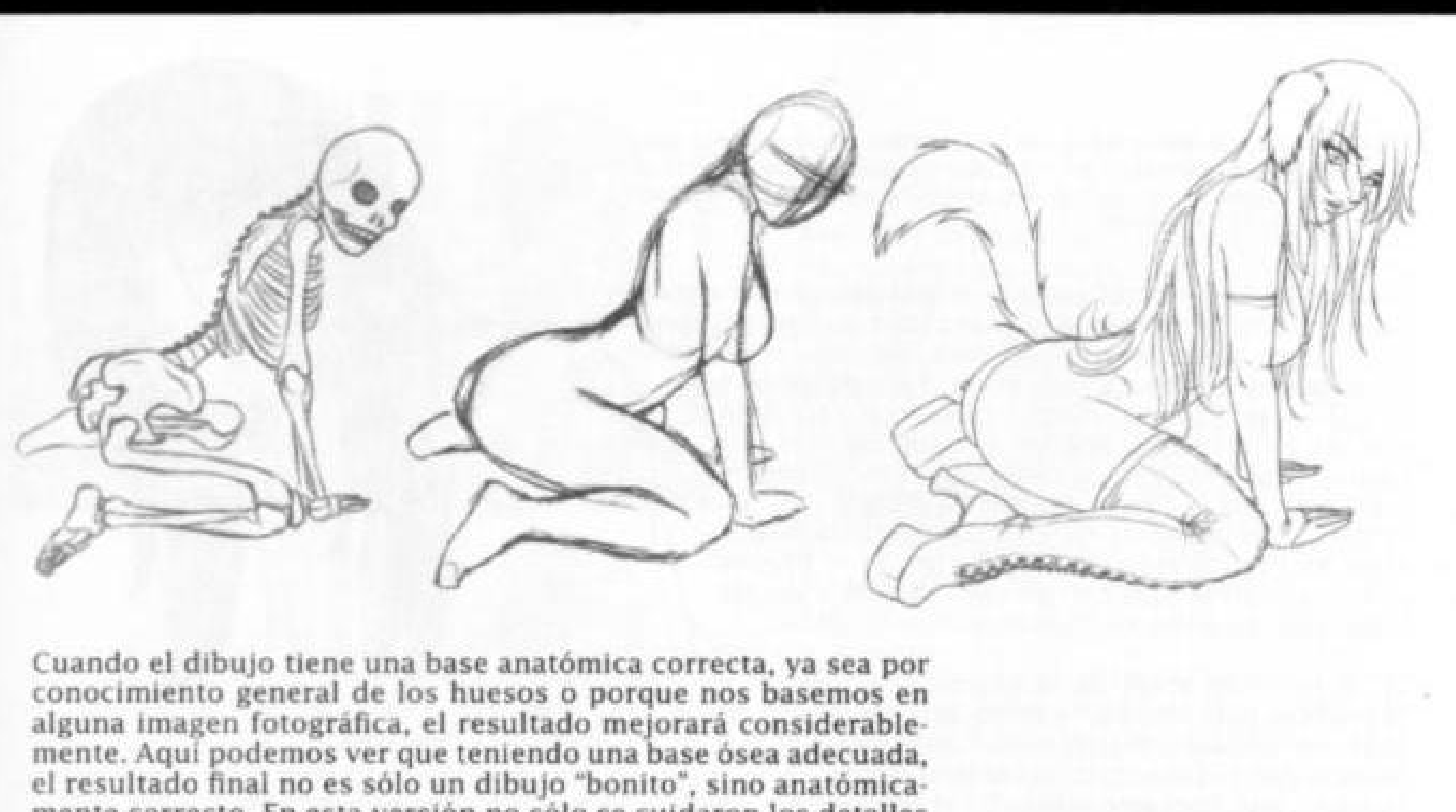
Vayamos a aplicaciones más prácticas de la observación. En ocasiones, dibujamos poses porque "hemos visto" que en revistas, en la TV, o en la vida real se ven "más o menos así", pero no porque realmente sea así. Aquí, nuestro sentido de observación entrará en acción, nuestra misión no es sólo ver la forma, sino OBSERVAR la situación en la que esa forma se da.

Observemos por un momento a esta chica. Como sabemos por obviedad que es una mujer y que por tanto tiene dos senos, vagina, cadera amplia y muslos torneados, enfoquemos nuestra observación en detalles que son importantes para que quede un buen dibujo al final.

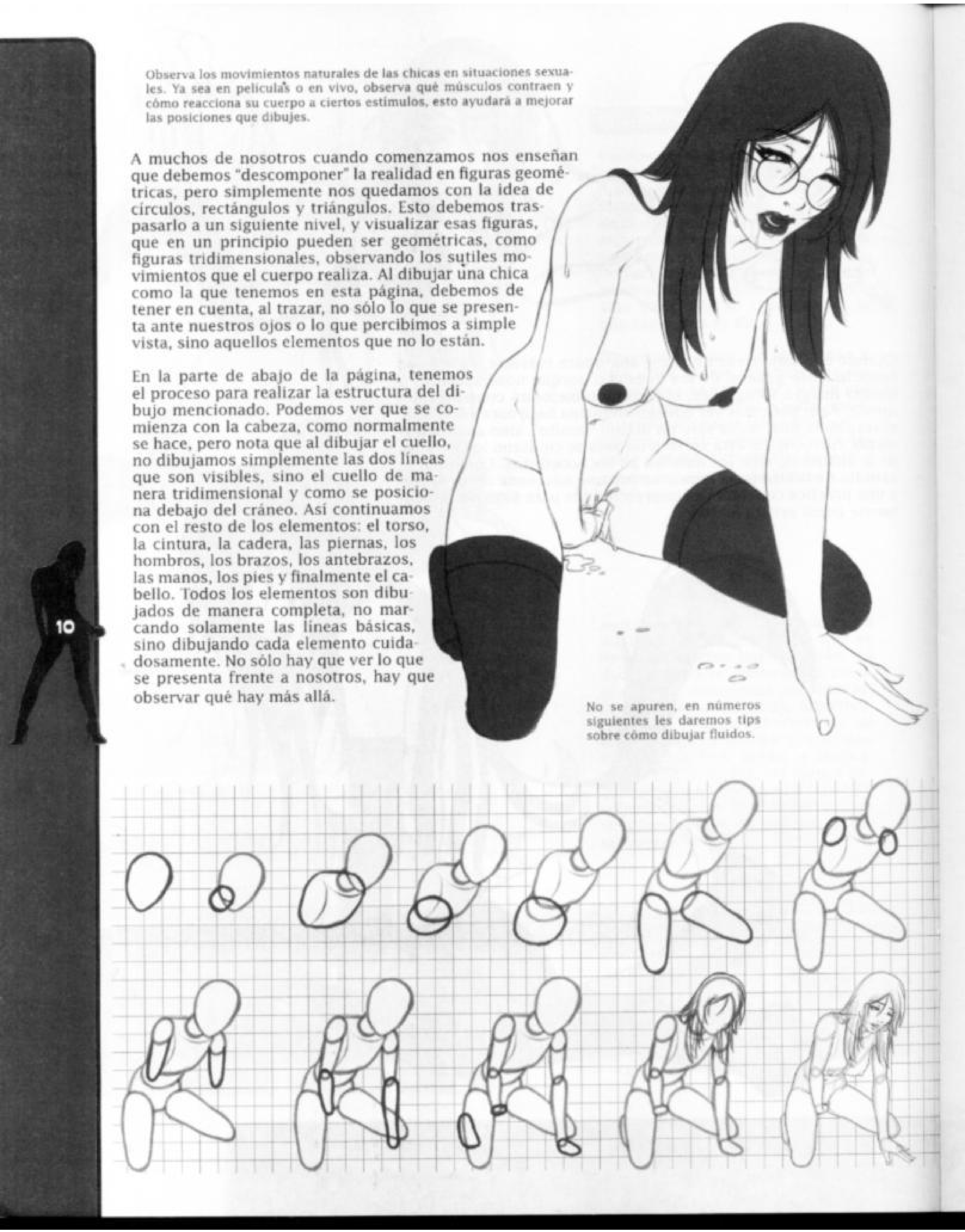
Aun cuando el resultado final es un dibujo "bonito", el proceso que se llevó a cabo fue por intuición, es decir que no se tomaron en cuenta ciertas condiciones anatómicas, lo que resulta un dibujo atractivo, pero con errores. Observemos de nuevo nuestro dibujo y notemos los pechos muy arriba e ilógicamente redondeados, las manos pequeñas que no tienen una posición coherente y los muslos rectos, sin la redondez que los debería de caracterizar.



Como observadores también debemos estudiar los diferentes tipos de cuerpos que existen. Aunque ahondaremos más en este tema en la sección de anatomía, aquí te damos un pequeño tip: una vez conocida la estructura de las diferentes partes del cuerpo, defórmala alargando unas partes y ensanchando otras, así obtendremos chicas bajitas y atléticas (1), altas y delgadas (2), gorditas (3) y de piernas largas (4). Las posibilidades son infinitas.



Cuando el dibujo tiene una base anatómica correcta, ya sea por conocimiento general de los huesos o porque nos basemos en alguna imagen fotográfica, el resultado mejorará considerablemente. Aquí podemos ver que teniendo una base ósea adecuada, el resultado final no es sólo un dibujo "bonito", sino anatómicamente correcto. En esta versión no sólo se cuidaron los detalles de la anatomía, sino los detalles en los accesorios. Combinar el estudio de la anatomía femenina con una adecuada observación y una práctica constante es imprescindible para avanzar rápidamente como artista hentai.



Observa los movimientos naturales de las chicas en situaciones sexuales. Ya sea en películas o en vivo, observa qué músculos contraen y cómo reacciona su cuerpo a ciertos estímulos, esto ayudará a mejorar las posiciones que dibujes.

A muchos de nosotros cuando comenzamos nos enseñan que debemos "descomponer" la realidad en figuras geométricas, pero simplemente nos quedamos con la idea de círculos, rectángulos y triángulos. Esto debemos traspasarlo a un siguiente nivel, y visualizar esas figuras, que en un principio pueden ser geométricas, como figuras tridimensionales, observando los sutiles movimientos que el cuerpo realiza. Al dibujar una chica como la que tenemos en esta página, debemos de tener en cuenta, al trazar, no sólo lo que se presenta ante nuestros ojos o lo que percibimos a simple vista, sino aquellos elementos que no lo están.

En la parte de abajo de la página, tenemos el proceso para realizar la estructura del dibujo mencionado. Podemos ver que se comienza con la cabeza, como normalmente se hace, pero nota que al dibujar el cuello, no dibujamos simplemente las dos líneas que son visibles, sino el cuello de manera tridimensional y como se posiciona debajo del cráneo. Así continuamos con el resto de los elementos: el torso, la cintura, la cadera, las piernas, los hombros, los brazos, los antebrazos, las manos, los pies y finalmente el cabello. Todos los elementos son dibujados de manera completa, no marcando solamente las líneas básicas, sino dibujando cada elemento cuidadosamente. No sólo hay que ver lo que se presenta frente a nosotros, hay que observar qué hay más allá.

No se apuren, en números siguientes les daremos tips sobre cómo dibujar fluidos.







Para terminar con esta clase de observación y abrir un preludio a la clase de nuestro siguiente número, veremos un ejemplo de lo que no se debe de hacer al momento de dibujar. Suponemos que ya muchos de nuestros lectores han sobrepasado la línea de copiar los dibujos de algún mangaka hentai, así que daremos el siguiente paso: en muchos casos, lo que hacemos es sacar a nuestras modelos de fotos, y qué mejor que esas fotos pornográficas que podemos encontrar en Internet o en las revistas. Sin embargo, permítanme decirles que no todo lo que brilla es oro y, aun cuando las chicas en estas imágenes lucen excitantes, no siempre tienen los mejores cuerpos.

Aquí tenemos a una hermosa chica sacada de Internet que de verdad luce bien... vemos un trasero bien formado, labios carnosos, expresión coqueta, senos, pero... ¿qué pasa cuando observamos? Sigamos con una línea las aparentemente voluptuosas curvas de nuestra modelo. Como creativos hay que observar detenidamente... el fotógrafo y la modelo tratarán de engañarnos con poses determinadas, luces bien colocadas y maquillaje, pero eso no nos detendrá, nosotros podemos ver más allá de esas vanalidades y descubrir la verdadera naturaleza de todo el teatro formado.

Observemos a través de la ropa, de la marcada línea de la tanga y del maquillaje, y encontraremos a una chica con un cuerpo... bastante normal. Sus senos son de hecho pequeños, su cara no luce tan bella y sus pronunciadas curvas ahora no lo son tanto. Ojo, no por esto hay que desmeritar el trabajo de la chica y su fotógrafo; al contrario, debemos aplaudirles, pues han logrado satisfacer nuestra pupila y nuestros deseos por un instante.

Lograr una correcta adaptación de una fotografía como ésta a un dibujo manga será el tema de nuestro siguiente número. Por ahora, entrenemos nuestro ojo, aprendamos a ver las líneas y volúmenes en todo lo que nos rodea. Pero además entrenemos también nuestra prudencia, si quieres observar a las chicas a tu alrededor, evita incomodarlas, pues ellas no van por la vida intentando excitarte en la calle o en los transportes colectivos; antes que la creatividad, está el respeto, nunca lo olviden. Aprendan a abstraerse del campo visual que tienen. Observen todo detenidamente, entiendan la forma de lo que observan y dibujen. Combinen esto con el estudio de la anatomía en libros adecuados que encuentren en bibliotecas o librerías y los resultados serán óptimos. Disfruten sus prácticas.

Como extra... nunca está de más pedir a nuestra compañera de la universidad que modele para sacar esa posición que tanto trabajo nos cuesta, no seas tímido, lo más que obtendrás si se niega es una bofetada y su odio de por vida. Entiendo que hay mucho qué perder, pero si tienes ganas, hay mucho qué ganar.



DEMUÉSTRANOS QUÉ TAN BUENO ERES

Si te gusta dibujar hentai y quieres saber qué nivel tienes, manda tus dibujos y te lo haremos saber. En esta sección revisaremos los trabajos de ustedes, lectores, y corregiremos errores específicos de anatomía, composición, perspectiva y/o técnica de representación. Sólo manda el trabajo que quieras, para que nuestros expertos lo revisen, a cualquier de las siguientes direcciones:

Revista Dibujando Hentai
Salvador Díaz Mirón No. 156
Col. Santa María la Ribera
Del. Cuauhtemoc, CP. 06400
México D. F.
dbhentai@vanguardiaeditores.com

Nuestro equipo trabajará para darte los consejos adecuados para mejorar tu técnica. No olvides mandar con tus dibujos todos tus datos, incluyendo nombre, teléfono, correo electrónico o alguna manera de localizarte, pues si tu trabajo es muy bueno, nos comunicaremos contigo para que formes parte del equipo creativo de nuestro grupo editorial: **Vanguardia Editores.** Así que ¡A dibujar! Esperamos tu material, y recuerda que no vale la pena crear si no hay un público que pueda apreciar tu trabajo.

Cuando mandes tus dibujos vía e-mail, deben de cumplir estos requisitos:

- Formato.jpg de alta calidad
- Resolución de 72 dpi.
- Ancho máximo de 900 pixeles
- Imagen a color en RGB
- Imagen Blanco y Negro en Grayscale

MIRADAS... ¿QUE MATAN?

Sin duda, nacemos con ojos para ver. En el caso de un artista, para observar (y la mirada de un artista es tan importante como sus lápices y pinceles). Sin embargo, cuando se trata de observar a las chicas, hay que aclarar algunos detalles.

Hola, muchachos, ¿listos para una pequeña y cruel lección sobre la realidad? Eso espero, porque (y lamento desilusionarlos) la vida no es exactamente como esas historias que leen.

Vamos a hablar sobre algo que seguramente ya habrán considerado: la observación del objeto de su arte. Específicamente las muchachas.

Bueno, me van a salir con que son artistas y necesitan sus ojos tanto como sus lápices y pinceles, ¿verdad? Bien, les creo, pero me gustaría aclararles algunos detalles.

Es mentira que a las mujeres no nos gusta que nos vean. ¡Nos encanta! ¿Por qué creen, si no, que algunas nos pasamos horas frente al espejo? ¿Y por qué las minifaldas y los escotes pronunciados que a veces nos ponemos? No, no queremos provocar a nadie, no estamos buscándonos problemas. Simplemente una acción tan sencilla como darnos una mano de gato o ponernos ropa coqueta nos hace sentir mejor.

Ahora, ¿qué es lo que nosotras odiamos? Que se nos mire como si fuéramos un objeto. Objeto de deseo, objeto de placer, objeto de adorno, objeto de admiración; aquí la palabra ofensiva clave es "objeto", queridos míos. A un objeto se le puede examinar de arriba a abajo sin que se sienta presionado; se le puede dar la vuelta y tocar; pero ¡Ojo! Las mujeres no somos cosas. Tenemos sentimientos. Hay mucho más en nosotras que lo que se puede ver, y no estoy hablando de debajo de nuestra ropa.

Una pena, pero las mujeres vivimos tan atacadas por los medios de comunicación y la imagen que proyectan de nosotras que una mirada, en especial si es insistente, significa para nosotras dos cosas: que nos están recortando o que quieren algo más. En automático nos ponemos tensas. Hasta la chica más guapa tiene líos de inseguridad. A diferencia de las revistas, las películas y la televisión, en la vida real no hay los retoques con Photoshop, y el maquillaje corporal se ve ridículo, además de que mancha la ropa.



Ya que de inseguridad hablamos, la sociedad en la que vivimos nos ha hecho tan vulnerables que hemos aprendido, a fuerza de repeticiones, que entre vistazo prolongado y acoso sexual hay segundos de distancia (sí, tocar, pellizcar y hasta un simple roce es acosar, mis niñitos, aunque no utilicen las manos y el hecho ocurra "por accidente").

Entonces, me preguntarán ustedes, ¿cómo se puede observar? Con discreción, por supuesto; poco y sin que nadie se sienta mal. El truco ése de ponerse lentes oscuros para poder contemplar a sus anchas ni lo intenten, por favor; ya nos lo sabemos de memoria. A menos que lo que quieran es hacer huir a su modelo o hacerse ilusiones de poder (algo bastante bobo, por cierto), mantengan la boca cerrada. Ni se les ocurra tocarse ustedes mismos; podrían ganarse un viaje a la correccional o el papel de patiño en una película de comedia chafa, y no me pregunten cuál sería peor.

En conclusión, mis amores, es terrible, y más para un aspirante a artista, contemplar a las mujeres como objetos y ya. ¿No me creen? Imagínense si se invirtieran los papeles, y los observados, recortados, "checados", fueran SIEMPRE ustedes, los muchachos. De seguro los primeros días estarían felices y pavoneándose como gallos ante tanta admiración, pero más adelante, cuando se dieran cuenta de que nadie les da más valor que un futuro pollo rostizado (es decir, CARNE), les cambiarían las cosas.

Hola, chicos, espero que esta sección, de la que YO soy dueña, sea, si no muy agradable, lo más entendible para ustedes, chiquitos. Si tienes algún comentario que darme, escríbeme a **kyoko@vanguardiaeditores.com**, y con sumo placer responderé a tus dudas existenciales.



GINA
DARK ROSE

Esta belleza es una peleadora callejera del juego *Beatdown, Fists of Vengeance* de CAPCOM. Es ruda, sexy, es fuerte y sabe usar los cuchillos. Como buena asesina, acabaría contigo en un minuto, aunque, ¿qué tan malo será morir con el cuello roto teniendo esos torneados muslos alrededor de tu cuello por unos segundos?

¿Te gusta dibujar fanart hentai de las chicas de los videojuegos? Aquí te daremos la oportunidad de mostrar tus habilidades al mundo. En cada número, publicaremos a una chica famosa de algún videojuego y seleccionaremos el mejor fanart que nos haya llegado de ella. El tiempo es poco y el reto es alto, así que afila tus lápices y manda lo antes posible tu trabajo a la dirección de correo electrónico: **dbhentai@vanguardiaeditores.com**. Sólo los mejores serán los publicados.

SIGUIENTE NÚMERO
RACHEL de la Serie *Ninja Gaiden*


En el cómic, la chica inocente es aquella mujercita de ensueño que ya es mayor de edad, pero que conserva la inocencia de la juventud.
Inexperta y con grandes anhelos de experimentar y descubrir las sensaciones que su cuerpo puede darle, es la chica perfecta para recibir lecciones eróticas de un hombre ansioso por enseñar lo que sabe.
Desde mostrarle todas y cada una de sus zonas erógenas, hasta entender las muchas formas de estimular el miembro de un hombre. Es realmente exquisito darle todo el placer que necesita a un personaje de este tipo.
Un personaje así debe de tener apariencia tierna, que, aunque no conozca mucho de las artes del sexo, no se contenga al experimentar y disfrutar las sensaciones que un hombre puede proporcionarle.
15
¡Qué mujer!
Por Nastienka
ESTEREOTIPOS EN EL CÓMIC

La versión más reciente es Poser 6; sin embargo, aquí hemos trabajado en la V. 5, por ser ésta la más usada y compatible a nivel mundial.

EXISTEN MUCHAS MANERAS DE PLASMAR ARTE ERÓTICO, ALGUNAS SON MÁS TRADICIONALES, OTRAS MUY VANGUARDISTAS, PERO A FINAL DE CUENTAS TODAS SON DIGNAS DE PRACTICARSE. ENTRE LAS VANGUARDISTAS, LA QUE HA TENIDO CADA VEZ MÁS ACEPTACIÓN, DESDE QUE ENTRAMOS A LA ERA DIGITAL, ES LA DE USAR PROGRAMAS 3D PARA CREAR AMBIENTES GENERALES E ILUSTRACIONES COMPLETAS. AQUÍ ENFOCAREMOS NUESTRAS ENERGÍAS EN REALIZAR FORMAS VIRTUALES QUE PUEDAN DAR VIDA A LAS FANTASÍAS O IDEAS DE CADA CREATIVO, EN ESTE CASO RELACIONADAS CON LOS GUSTOS ERÓTICOS DE UNA PERSONA O GRUPO.





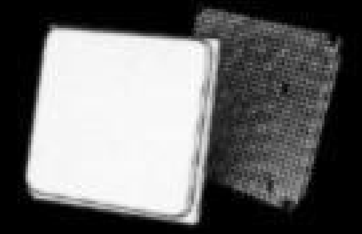


Por el tipo tan amigable de interfaz que presenta, la cual nos deja experimentar casi de inmediato, Poser se ha vuelto de las herramientas consentidas en este rubro, ya que además de una gran compatibilidad con otros programas de 3D (Carrara, Vue5, Maya, etcétera.), existe una gran comunidad de usuarios que construyen constantemente todo tipo de figuras y utensilios que pueden ser usados por cualquier persona de manera gratuita. Esto genera un catálogo constantemente actualizado de objetos extras que se pueden agregar a nuestras librerías personalizadas para ser incluidos en alguna ilustración.

En estos días en que todo artista debe incursionar en diferentes técnicas para crear lo que su mente le dicte, es una realidad que el 3D es siempre una tentación desafortunadamente muy lejana para algunos, dados los recursos con los que se debe de contar para poderlo trabajar; sin embargo, otra gran cantidad de creativos se dedica exhaustivamente a pulir sus habilidades en el rubro, y basta simplemente con darse un paseo por Internet para descubrir la enorme cantidad de comunidades dedicadas a exponer los trabajos de todos estos autores. Así vemos todo tipo de ideas y estilos en las creaciones, desde los que son muy realistas hasta aquellos que deciden hacer algo con una estética mucho más encaminada al estilo anime o manga, pasando por los grotescos y los de corte infantil.

DISCO DURO
230 GIGABYTES
40 GB

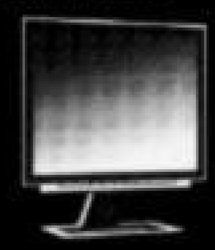
PROCESADOR
3.2 GIGAHERTZ
1 GHz



MEMORIA
1 GIGABYTE
256 MEGABYTES

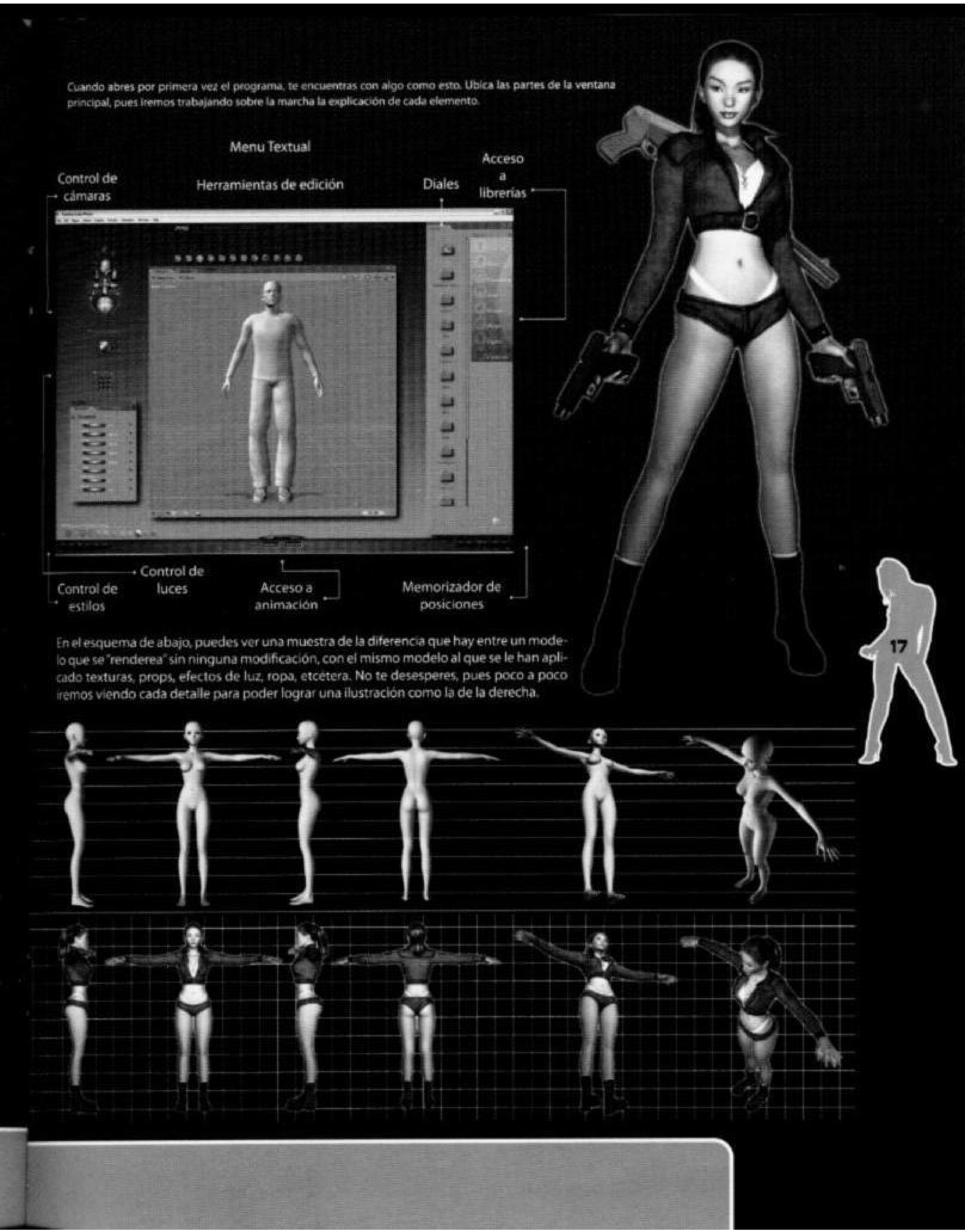


MONITOR
19" A 1600 X 1200
15" A 1024 X 768



Aquí tienes los datos técnicos para poder trabajar con Poser. Las cantidades grandes son las características óptimas para trabajar, las especificaciones más pequeñas son las mínimas requeridas. El sistema operativo puede ser Windows 2000 o XP y necesitas tener 500 Mb de espacio libre en el Disco Duro.

Cuando abres por primera vez el programa, te encuentras con algo como esto. Ubica las partes de la ventana principal, pues iremos trabajando sobre la marcha la explicación de cada elemento.



En el esquema de abajo, puedes ver una muestra de la diferencia que hay entre un modelo que se "renderea" sin ninguna modificación, con el mismo modelo al que se le han aplicado texturas, props, efectos de luz, ropa, etcétera. No te desesperes, pues poco a poco iremos viendo cada detalle para poder lograr una ilustración como la de la derecha.

Antes que cualquier otra cosa suceda, vamos a darte una guía de cómo se deben instalar en el programa Poser las figuras y utilidades que puedes descargar de Internet o comprar en algunos sitios.

El manejo de carpetas es algo que puede en un principio parecer un poco tedioso; sin embargo, te aseguramos que es inmensamente útil, ya que de esto depende el correcto funcionamiento del programa, pues muchas veces se pueden tener modelos, poses u objetos específicos, pero al no saber con exactitud dónde colocarlos es imposible hacer algo con ellos. La estructura que por lo general sigue el árbol de folders se encuentra en esta manera y se localiza casi siempre en C:\ Archivos de Programa\ Curious Labs\ Poser 5\ Runtime.

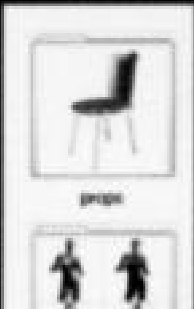
Son cuatro las carpetas que aquí nos interesan, ya que ahí se alojarán nuestros archivos nuevos.



Texturas: aquí se guardan todas las imágenes en formatos JPG, BMP u otros, con las cuales se cubren los modelos y los mapas de relieve.

Mapas de reflejo: éstas son imágenes específicamente trabajadas para dar efectos relacionados con brillo de metales, aunque se usan en muchas otras superficies.

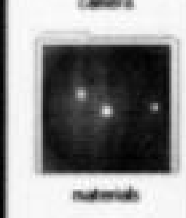
Geometrías: éste es el archivo objeto base de la figura 3D, hay que ser muy cuidadoso con los elementos en esta carpeta, pues sin él, el programa simplemente no lo encontrará. Recuerda: la extensión es OBJ.



Props: para complementar cualquiera de nuestras escenas, prácticamente hay cualquier cosa. Son muy básicos y de fácil manejo. Solo extensión .pp2.



Lights: luces para su uso inmediato, ocasionalmente cosas como Props o figuras traen algunas propias. Extensión .lt2.



Camera: tipos de encuadre y tomas, aunque probablemente terminarás usando la cámara como mejor te parezca.



Materials: muy buenos materiales aplicables al instante, de mucha utilidad.

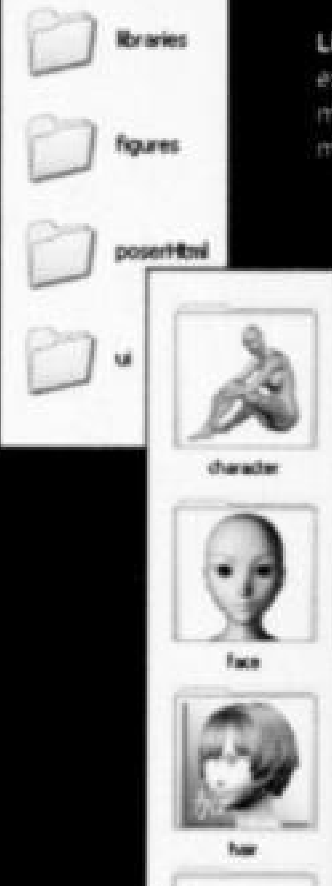
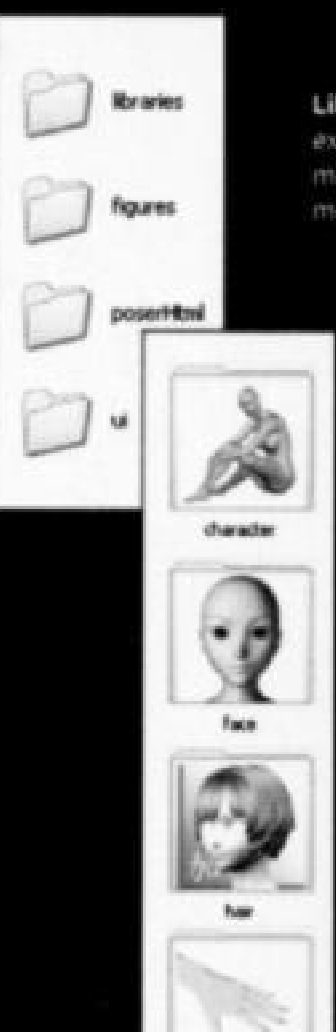
Pose

Finalmente tenemos Pose que tiene la particularidad de dividirse en dos formas. Una de ellas que es la más básica, se refiere a las poses corporales utilizando los diales de Transform que mueven a la figura sus extremidades. Extension .pz2.

18



Librerías: por mucho es la carpeta con más extensión de todas, y donde estarán los elementos con los cuales trabajaremos directamente dentro del programa.

Character: figuras base, hay caracteres de muchos tipos: personas, sillas, casas, etcétera. Solo archivos extensión .cr2.

Face: expresiones predefinidas para ciertos modelos o rostros creados por nosotros y salvados. Sólo extensión .fc2.

Hair: formas y tipos de cabellos listos a usarse, a nadie le agrada una mujer calva, ¿o sí? Solo extensión .hr2.

Manos: el mismo caso que ocurre con Face. Aunque las manos guardadas se pueden usar en todo modelo, tienen el inconveniente de necesitar siempre ajustes. Extensión .hd2.

La otra, a la que llamaremos Mat Pose, tiene la capacidad de aplicar diferentes texturas, colores, efectos, tonos y acabados a nuestros modelos, pero basándose únicamente sobre una cierta versión o figura.

Fíjate en las chicas a la derecha, ambas son exactamente iguales, pero al aplicar las Mat Poses a su vestimenta, así como otros elementos empleados, se consigue un cambio visual muy notorio.

De igual manera se usa para darle una forma especial a un objeto (en este caso un cuerpo) usando los Morphs que pueda incluir.

Si no se tienen todos estos, simplemente no hay un cambio. Varios sitios autorizan una descarga gratuita de su figura o producto base, para que las personas se interesen, pero si quieres el resto del paquete necesitas comprarlo.



Una vez que extractamos el archivo que queremos instalar, nos vamos a dar cuenta de cómo tiene la misma estructura usada en el programa que te hemos explicado ya. Siguiendo el mismo orden, vamos a colocar los archivos, fíjate bien en este ejemplo.

Nuestro archivo ya descomprimido, nos dice:

Algo muy importante es no cambiar el nombre de las carpetas en Texturas y geometrías.

1.- En la carpeta C:\ Archivos de Programa\ CuriousLabs\Poser 5 (o donde tengas instalado el programa) vamos a buscar la carpeta Runtime.

2.- Dentro, encontraremos tanto Geometries como Libraries.

3.- En este caso lo que buscamos instalar son archivos objeto para figuras, por lo que nos concentramos en Geometries. Ahí se debe buscar DAZPeople y Zygote People.

4.- blVickiP4 y blVickiP4.rsr se deben colocar en DAZPeople; blMilWom y blMilWom.rsr en Zygote People.

Facil, ¿no? Seguir las carpetas te dice exactamente donde debes colocar archivos para hacer este proceso mas facil, al menos cuando ya sabes para que funciona cada cosa.

Puede pasar que al descomprimir un archivo, no aparezca dividido en carpetas. En ese caso, recuerda: la extension que tenga determina su ubicacion. Si es .pz2 tendra que estar dentro del folder Caracter; una extension .fc2, en Face, y asi respectivamente.

Tonos de Piel Amarilla

Muchas veces en revistas de este tipo, como nuestra hermana *DibujArte*, o en libros, o en tutoriales en Internet hemos visto el proceso para colorear un dibujo o una ilustracion, pero... ¿qué hay sobre obtener los tonos adecuados? Si bien hay maneras tanto intuitivas como académicas para obtener los colores, la verdadera labor de cada creativo es encontrar las paletas de colores que más le satisfagan. Aquí te daremos sólo una pequeña ayuda, el resto de la tarea dependerá de ti, de tus gustos y de tus habilidades. En la parte de abajo del dibujo, encontrarás los tonos digitales que utilizamos para colorear esta piel de tono amarillenta. Puedes colocar los valores de tonos cyan, amarillo, magenta y negro que te damos o bien colocar la clave en el selector de color de Photoshop para obtenerlo. Claro que siempre está el valioso recurso de obtener los colores de alguna foto, pero eso no entrenará tu ojo.

Para la acuarela, utiliza los colores amarillo claro, amarillo oscuro y matiza con ocre. Recuerda que mientras más saturado esté el pincel con agua, más claro será el tono. Puedes usar un poco de bermellón o toques te rojo para resaltar ciertos rasgos. Usa pinceles de pelo de cabello o de marta, y pinta sobre papel Fabriano o Canson, si no los tienes usa Opalina como emergente.



fefdf5	C-1	M-0	Y-4	K-0
fffae0	C-0	M-1	Y-14	K-0
ffeec3	C-1	M-5	Y-27	K-0
f9d298	C-2	M-18	Y-44	K-0
f2b37e	C-3	M-33	Y-54	K-0
d36f4a	C-13	M-67	Y-72	K-2
a44f36	C-25	M-77	Y-84	K-17



村上水軍 Suigun Murakami

Ser Independiente es una Actitud

Inició su carrera profesional publicando el libro de corte doujinshi F-iz_m y ha colaborado en diferentes empresas, tanto en ilustración impresa como en ilustraciones y diseño de personajes para videojuegos. Es particularmente aficionado a las Maids (sirvientas de tipo francés), a las que en sus trabajos adereza con variados fetichismos, prefiriendo el Bondage.

Su trazo es estilizado y seguro, con líneas dinámicas sencillas que sustenta magistralmente con escorzos sutiles. Sus chicas tienen rostros coquetos con expresiones que hacen que de verdad imaginemos qué es lo que estarán pensando mientras las observamos. Además, usan ropa que, aunque holgada, nos permite disfrutar de las hermosas siluetas y las partes privadas de su suculenta anatomía. Si tú gustas de las chicas jóvenes vestidas de Maids, con kimonos o el clásico Seira Fuku (traje de marinerito) y encima lo que te prende es el Bondage, definitivamente tienes que buscar el trabajo de Suigun Murakami.

Puedes encontrar ilustraciones de éste y muchos más dibujantes en las páginas de la revista *Hentai*, así que búscala cada quince días en tu puesto de revistas. Recuerda que es sólo para mayores de 18 años.

por Kyoko

Hacer cómic es una disciplina bastante más complicada de lo que normalmente se cree. No sólo se debe de tener una excelente calidad en dibujo, con todo lo que esto conlleva (conocimientos de anatomía, movimiento, perspectiva, expresión corporal y facial, etcétera.), sino que además se debe de saber contar una historia, utilizando los recursos de narrativa gráfica y arte secuencial que dispongamos. Pero no es nuestra intención asustarlos; por el contrario, se trata de que en esta sección vayamos aprendiendo poco a poco todo lo que se necesita para lograr ser un maestro en el arte del manga hentai. Lápices a la obra.



Tips del estudio del manga: La separación entre los cuadros que están uno al lado del otro es más corta que la separación de los cuadros que están uno abajo del otro. Guiando así visualmente a nuestro lector, se facilita la lectura.

Hay conceptos complicados que no se pueden explicar en dos páginas, pero iremos viendo las cosas importantes poco a poco. Lo primero que debemos de recalcar es que si queremos hacer cómic como los japoneses, primero hay que estudiar el cómic japonés. No sólo su estilo de dibujo, pues dibujar –como ya se dijo– es sólo el primer paso para hacer cómics.

Pasando este primer punto, vayamos al siguiente: el tipo de lectura. Los japoneses leen sus libros y revistas de DERECHA A IZQUIERDA y de ARRIBA HACIA ABAJO, su tipo de escritura es vertical y utilizan tres tipos diversos. Muy diferente a nosotros, pues en México leemos de IZQUIERDA A DERECHA, de ARRIBA HACIA ABAJO y nuestra escritura es horizontal. Cuando abrimos una revista, nuestros ojos se van inmediatamente a la esquina superior izquierda, pues es ahí donde todo comienza. Después de recorrer nuestros ojos a la derecha y encontrar la orilla de la página, volvemos la vista al extremo izquierdo para hacer lo mismo de nuevo en una y otra página. Cuando llegamos a la esquina derecha inferior de nuestra revista, inmediatamente nuestra vista sale de la página y damos vuelta a la hoja.

Esto significa que nuestra secuencia debe de seguir ese orden para facilitar la lectura de nuestro trabajo. Así, la gente puede leerlo sin complicaciones y digerirlo adecuadamente. Por lo tanto, en esta ocasión nos enfocaremos en cómo dar una correcta secuencia de cuadros.

Cómic EL ARTE SECUENCIAL

Textos: Tozani
Por Fabián Roldán

Pero para crear una secuencia, es necesario tener un personaje. Lo más recomendable es hacer diferentes diseños hasta que encuentres uno a tu gusto. Hay que dibujar el personaje en diferentes posiciones, sobre todo el rostro, para denotar actitudes y mantener una apariencia física igual en cualquier ángulo. En este caso, como es un personaje para dos páginas, el diseño puede variar un poco, pero en el caso de una historia larga, es indispensable crear un diseño definitivo que debe respetarse a lo largo de toda la historia.



El siguiente paso es la diagramación, la planeación de cada cuadro y secuencia, con la finalidad de lograr una narrativa gráfica clara y entendible. No es necesario dibujarla correctamente, puede ser en un cuaderno viejo o incluso una servilleta, pues es sólo una guía.

Al ser una secuencia de dos páginas, no se invirtieron demasiados cuadros en la introducción. El diseño del chico es improvisado, pues sólo aparece en un pequeño cuadro y no fue necesario hacer un boceto previo, a excepción de éste, en la diagramación.

Es importante pensar en el tipo de tomas y encuadres. Los close-up (acercamientos) al rostro son más que nada para denotar emociones, y las tomas de cuerpo completo son para enfatizar acciones y, en la mayoría de los casos, para ubicar al lector en el entorno.

Es común que en el hentai los personajes cambien abruptamente de posición, pero es necesario dar una pequeña secuencia en la que se entienda o se disimule un poco lo que pasó. En el último cuadro de la página uno, vemos a la chica boca arriba, después, en la página dos, se usó el close-up al rostro de la chica y luego a la mano en su vagina, para pasar a la toma donde está boca abajo, viniéndose.

Como notarás, en estas páginas no hay diálogos ni onomatopeyas, pues nos enfocamos particularmente en las secuencias de acción. Sin embargo, hay que pensar en los lugares en donde pudieran estar ubicados los diálogos en un cómic terminado.

Checa las páginas finales dando vuelta a la hoja y compara la diagramación con los lápices finales. Notarás que hay cuadros y cosas que se llegan a cambiar, pero recuerda que hacer cambios en los encuadres es válido siempre y cuando aporte una mejora a la secuencia. Puedes cambiar cuadros, encuadres o incluso secuencias completas si lo consideras prudente. Juega mucho con las posiciones de los personajes y los encuadres, y usa fondos sólo cuando sea necesario, ya que en las escenas eróticas, las líneas de velocidad o fondos con texturas ayudan más al contexto sexual de las tomas.



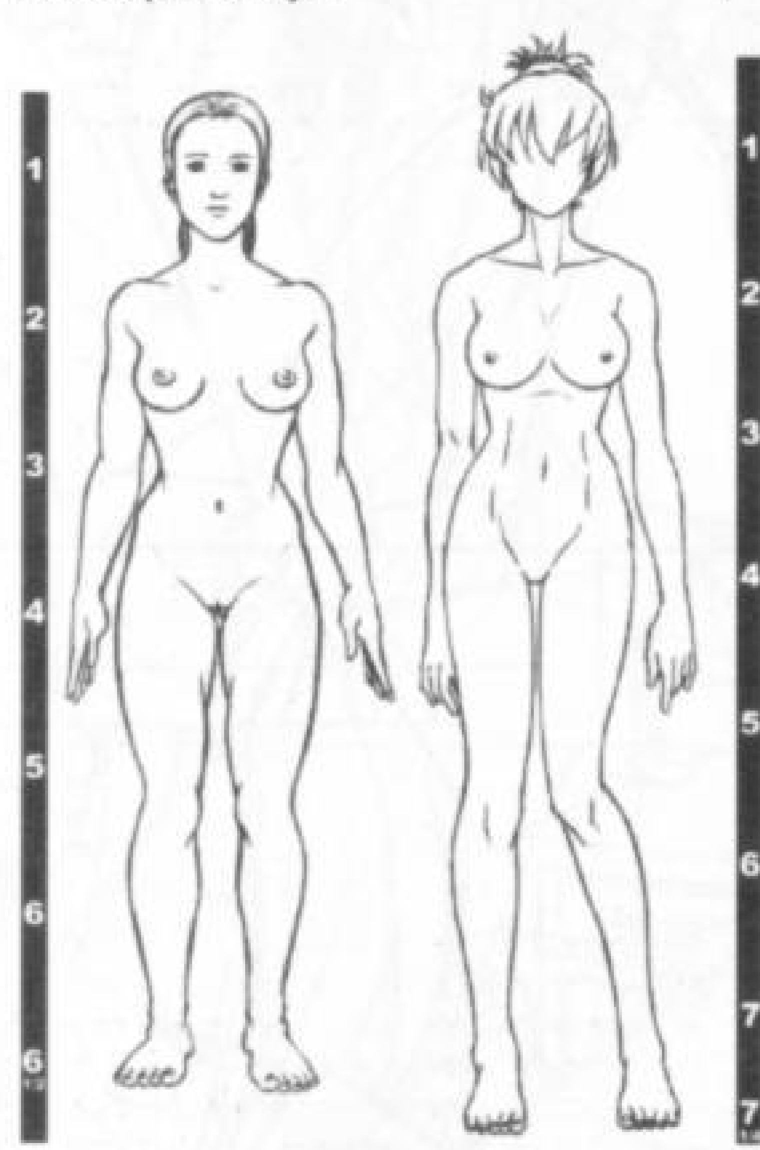


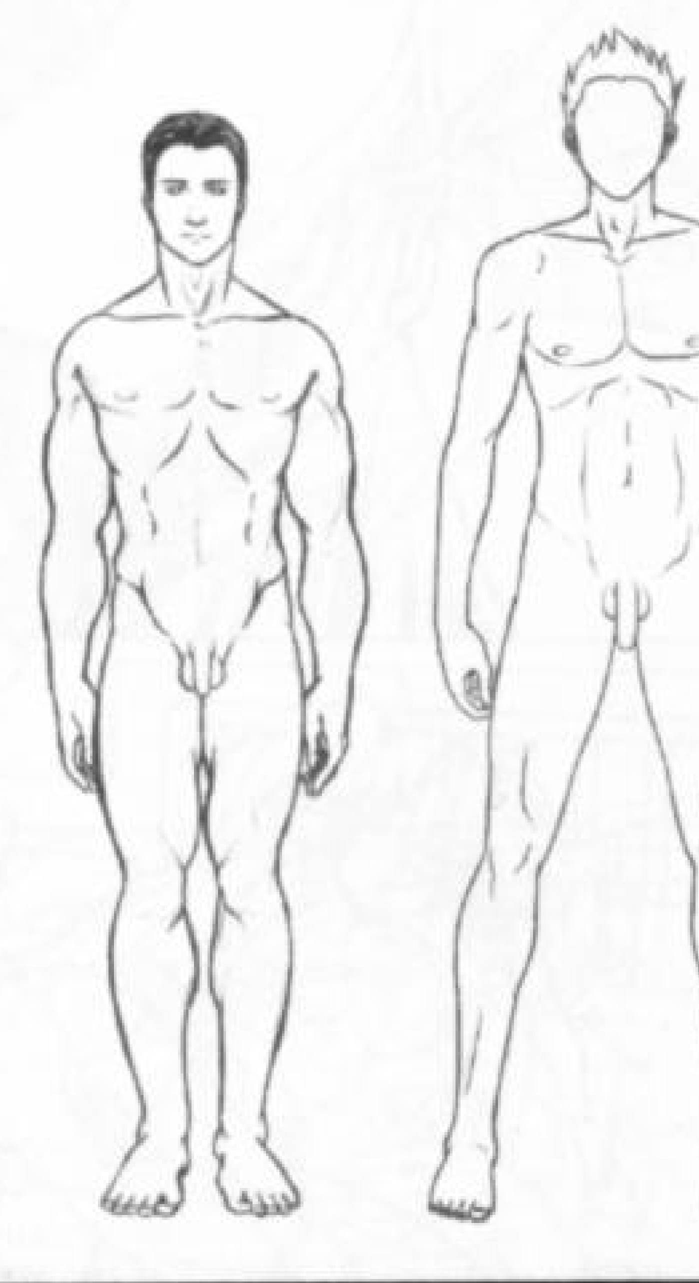
La observación es una gran herramienta que se puede utilizar para explotar un recurso valioso, muchas veces olvidado en el hentai: los distintos tipos de cuerpos, complexiones y constituciones de nuestros personajes femeninos. ¿Quién no ha fantaseado con su vecina, con su compañera de universidad o con aquella desconocida de hermosa figura que camina por la calle? Éstos son ejemplos de chicas de la vida cotidiana, pero también podríamos fantasear con diferentes tipos de musas del sexo.

El hentai es un género de fantasía, y no por eso nos referimos a historias de espadas y brujería, sino que se alimenta de nuestros sueños y deseos (sexuales, obviamente). Dibujar siempre playmates o top models puede ser lindo, pero es aburrido y alejado de la realidad. Una mujer no tiene que ser alta, rubia y de senos grandes para ser bella. Recordemos que la naturaleza es hermosa por su variedad, y las chicas –las criaturas más bellas de la creación– vienen en distintos tipos, formas y tamaños. Antes de estilizar el cuerpo femenino, debemos conocerlo bien en su forma "estándar". Aquí tenemos un ejemplo de mujer de proporciones normales: estatura media, rasgos típicos, no muy delgada, pero tampoco voluptuosa. Chicas como ésta, difícilmente protagonizarán una historia hentai; es demasiado "normal" y no llama la atención. Sin embargo, será la base de la cual partiremos para aprender a dibujar distintos tipos de mujer.

Junto a ella tenemos a una figura masculina que sirve para comparar las diferencias del cuerpo de una mujer respecto al de un hombre. Recordemos estas diferencias básicas: la mujer es proporcionalmente más pequeña que el hombre, sus hombros son más estrechos y sus caderas más amplias, los pezones son más bajos que las tetillas del hombre, las nalgas y en general todas sus formas son más redondeadas. Al lado de cada una de estas figuras, tenemos una comparación con su versión en proporciones "manga".

A partir de estos cuerpos reales, deformando las proporciones, podremos obtener diferentes cuerpos. Veamos los estereotipos más comunes.







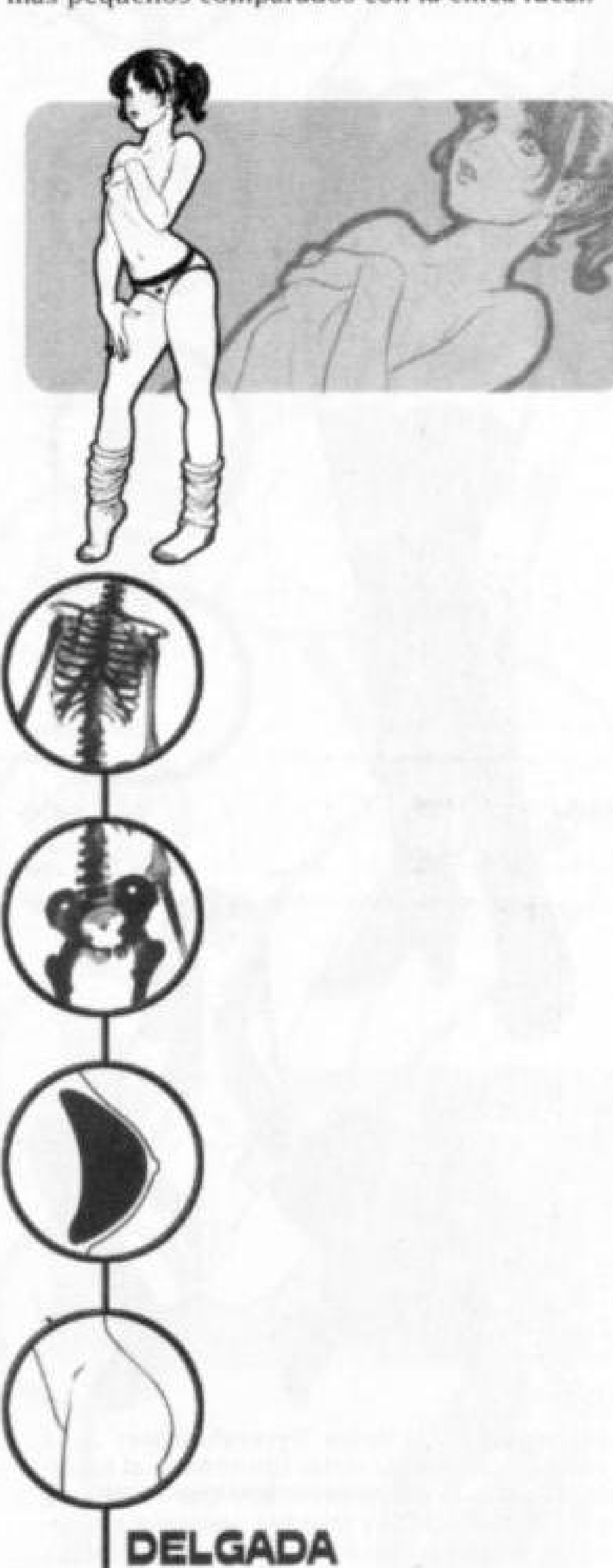
ideal

IDEAL

Aquí tenemos a la chica ideal, un sueño hecho realidad. Estatura media, esbelta, cintura estrecha, senos perfectos (no muy grandes ni muy chicos, con una ligera caída), piernas torneadas y abdomen plano.

DELGADA

Una chica que es delgadita, no deja de ser muy "antojable". Su atractivo radica en la delicadeza de sus formas, como sus caderitas estrechas. Observa que los senos no tienen que ser grandes para ser bonitos. Nuestra chica los tiene firmes y levantaditos. Detalles como el tamaño y la forma de los pezones marcan la diferencia entre un personaje y otro en el hentai. Fíjate cómo nuestro ejemplo es de pezones más pequeños comparados con la chica ideal.



MADURA

MADURA

En contraste, tenemos a la típica "devorahombres", una diosa del sexo que más que excitar intimidaría al tenerla enfrente. Cuando la dibujemos, hay que resaltar y contrastar sus formas: senos grandes, pezones mordibles, cintura diminuta, caderas anchas, piernas largas y poderosas que aumentan su imponente estatura.

ATLÉTICA

Hay mujeres para todos los gustos, y muchos enloquecen con las chicas atléticas. Se necesita mucho cuidado al dibujar este tipo de mujer, pues a pesar de ser musculosa, no debe perder su feminidad. El secreto está en no marcar los músculos, sino sugerirlos con líneas delicadas dispuestas de manera estratégica (para ello es necesario conocer un poco de anatomía). Sus formas deben evidenciar un cuerpo firme e invitar al manoseo.





ROLLIZA

Altas, delgadas, atléticas... todas muy bellas, pero no hay que olvidar a las alegres rellenitas. Esos pequeños placeres a los que llamamos "chaparrita cuerpo de uva". Para esta chica, nos enfocaremos en sus formas redondeadas, especialmente las caderas y las nalgas. Para dar la sensación de que se trata de una mujer pequeñita, hay que reducirle el largo del talle (la parte del torso que se encuentra entre la línea debajo del busto y la cintura). Cabe señalar que esta chica no es delgada, pero de ninguna manera está pasada de peso. Sus kilitos están muy bien repartidos.

VOLUPTUOSA

Finalmente tenemos el que bien podría ser nuestro ejemplo más estilizado: la chica voluptuosa. Esta mujer literalmente debe desbordar sexualidad por todo su cuerpo. Hay que poner gran énfasis (rayando en la exageración) en todas las zonas erógenas de la mujer: senos, caderas, piernas, boca. Pero ¡cuidado! Si no mantienes una buena proporción tu chica quedará deforme. El secreto está en mantener coherencia en la relación hombros-cintura-caderas. Dicho de otra forma, a pesar de tener caderotas y cinturita, no debe parecer que se va a quebrar a la mitad.

VOLUPTUOSA

Table Dance LA RIQUEZA DE LA VIDA REAL

Por Jesús Chavarría "Cinéphilus"

NO AL ARTE VACÍO

Hay quien dice por ahí que muchas de las corrientes artísticas actuales se han vuelto artificiosas porque los creadores que las integran ya no dedican un poco de su tiempo a observar la vida; por el contrario, se rodean de una gran cantidad de referencias realizadas por otros artistas: películas, pinturas, fotografías, etcétera, para tomarlas como principal inspiración para su trabajo (por no decir que la única). Esta práctica es muy común entre los aspirantes a convertirse en ilustradores. Algo que quizás se debe a la naturaleza solitaria propia del dibujante. Sin embargo, es algo contra lo que se debe estar en constante lucha, porque si bien es muy importante rodearse de la mayor cantidad de referencias posibles, esto no debe impedir el acercamiento a la perspectiva y riqueza que sólo la vida misma puede ofrecerle al artista.

Ahora bien, si todo lo anterior lo analizamos desde el punto de vista del dibujo erótico, nos daremos cuenta de que resulta aún de mayor importancia atender a cada uno de los detalles que la imagen viva nos puede ofrecer.

Sólo ella nos puede dar las herramientas necesarias para alcanzar la comprensión empírica y orgánica de aspectos básicos como la profundidad, la perspectiva, el volumen y muchas otras cosas. Pero sobre todo podremos percibir la vitalidad y ritmo del movimiento que el cuerpo desnudo posee y que sólo viéndolo en acción se puede entender por completo. Para esto habrá que ser muy prácticos y buscar el lugar más adecuado para poder mirar chicas al natural sin correr el riesgo de ser tachados de simples voyeurs, mirones lascivos o, lo que es peor, sucios morbosos.

EL SUFRIDO ARTISTA QUE TIENE QUE IR AL TABLE

Como solución a lo anterior, hay diversas posibilidades. Por ejemplo, pedirle a nuestra chica en turno que nos pose desnuda, a una amiga de gran confianza o hasta a una prima de mentalidad abierta. Claro que cuando esto no está al alcance



de nuestra mano; o si está, pero la inhibición no le permite a nuestras modelos elegidas entregarnos toda la plenitud de su anatomía, siempre podemos dar gracias al cielo que existen los table dance. Esos lugares repletos de inspiración para el artista que quiere dedicar su tiempo al dibujo erótico.

En estos lugares, se puede apreciar mejor el funcionamiento de un cuerpo femenino en todo su esplendor y en las más diversas posiciones, que a final de cuentas es lo más importante, porque así lograremos entender la mecánica del cuerpo vivo, la forma en que se mueven los músculos de las nalgas, piernas y demás partes cuando se trata de proyectar erotismo y sensualidad. Todo para luego plasmar con el lápiz esta sensación de movimiento en cada una de nuestras ilustraciones, que se enriquecerán con la expresividad y organización que sólo la vida misma puede ofrecer. Además, también podremos apreciar la forma en que la luz se refleja en la piel y demás texturas presentes. Por otro lado, el ritmo y habilidad de las chicas del tubo nos darán las referencias adecuadas para conseguir viñetas con puntos de vistas inusuales o casi imposibles.

REFLEXIONANDO Y RESUMIENDO

Es un hecho que si bien uno se puede basar en una fotografía o reproducción de algo para luego poder reinterpretarlo con el lápiz, no debe despreciarse la posibilidad de obtener la sustancia que el movimiento orgánico vivo puede ofrecer. Recordemos que a final de cuentas, todo tipo de expresión artística es un reflejo de la vida y, como tal, su punto de partida principal es la realidad.



Muchas veces nos esforzamos tanto en hacer un dibujo o una ilustración, que se merece ser reconocida por nosotros mismos. Y qué mejor utilizándolo para algo bueno, me refiero a que tenga una utilidad, y qué mejor que sea valiosa.

Cuando se acerca un cumpleaños de alguien muy querido, y de plano no tengo dinero, realizo un dibujo que sepa que le vaya a gustar o que sea relacionado con esa persona, y se lo regalo. Como en este caso mi hermana es reportera, le diseñe un personaje emulando ser ella, y se lo imprimí en transfer en una playera; o simplemente, por darme gusto, me hice una playera con una zorra disco, je.

También los ocupo, por que no, en cartas que le hago a mi chavo, ¡saludos kkr! Ilustrando lo que le escribo, creo que es mejor una carta con todo y "dibujitos" que una hoja simple llena de letras, sería una mejor manera de decirle a su chavo (a) qué es lo que quieren, ¿no lo creen?...

Hentai Pervers, mándenos a decir que es lo que hacen con sus dibujos, lo que sea. No importa si lo usan como servilleta, denle valor a su trabajo. Nos daría gusto saber qué hacen con sus obras de arte hentai

Y Tu, ¿Qué les haces?...

Por Edén Zayuri

MINAS AZULES

Para dibujar profesionalmente, es necesario tener los materiales adecuados, los cuales permitan realizar trabajos más limpios y de mejor calidad. Para bocetar, muchos profesionales prefieren trazar con minas de color azul, las cuales permiten dibujar de manera cómoda manteniendo la limpieza del papel. Su textura facilita trazar el dibujo definitivo a grafito o tinta sobre el boceto azul; y al digitalizarlo en formato Bitmap, el color azul no es registrado, lo que da como resultado digitalizaciones más limpias y rápidas de trabajar. Vienen en diferentes presentaciones, la más común es la mina de 0.5 mm, aunque también se puede encontrar en minas de 0.7 mm, 2 mm y en lápices especiales. Debido a su material especial, las minas de 0.7 y 0.5mm son algo frágiles, lo que obliga al artista a educar más su trazo para no romper la mina en cada trazo. El costo es alto y es complicado encontrarlas fuera de papelerías grandes, pero la búsqueda vale la pena. Si tienes la oportunidad de comprarlas y usarlas, no podrás dejar de usarlas.



**Costo aproximado:
de $25 a $200,⁰⁰
dependiendo de la presentación**

MUÑECAS DE COMPAÑIA





Somos muchos los aficionados a las muñecas, pero hay de muñecas a muñecas, las cuales son verdaderamente una joya. La empresa Orient Industry a través de su página http://www.orientdoll.com/ distribuye las muñecas sexuales más increíbles que puedas encontrar. Hay varios modelos, de tamaño real, de diferentes medidas y articuladas para que puedan adquirir la posición que mejor te guste. Son suaves, hermosas y fáciles de limpiar, con satisfacción garantizada por la empresa.

Costo aproximado: desde $60,000.⁰⁰



